

Universidad Autónoma de Colombia

Maestría: Didáctica de las Ciencias

Autoevaluación: Gestión de la Información – Medios para la Web

Profesor: Ofray Luna

Estudiante: Emerson Quiñones Montañez

A continuación, presento mi autoevaluación de los módulos desarrollados con el profesor Ofray. Para cada curso, tomo las competencias institucionales y en función de ellas, realizo las respectivas observaciones teniendo en cuenta los indicadores de desempeño establecidos y mis avances.

Gestión de la Información

Cada una de las competencias tienen el mismo peso. La valoración final aparece una vez terminada la reflexión.

Mi wiki personal es: <http://emersong.tiddlyspot.com/>. Aquí encontrará todos los productos desarrollados en los dos módulos.

| Competencia | Autoevaluación | Valoración |
|--|--|------------|
| Ubicar los principales hitos que configuraron las posibilidades de la intersección informática y educación, en particular desde las posibilidades de la computación interpersonal. | Considero, que el potencial de la intersección informática y educación es invaluable, siempre que se genere una adecuada mediación entre docente, estudiante y computador. En mi microwiki, se plantea un ejemplo donde se muestra la utilización del software educativo: Electronics Workbench. Lo interesante del planteamiento, es que además de realizar la simulación con la ayuda del software, se le pide a los estudiantes que realicen el montaje real, para luego comparar los resultados obtenidos en cada uno de los dos procedimientos. También realice un pequeño manual del uso de este programa. Con relación a la computación vista desde lo interpersonal, se generaron una serie de enlaces de interés en la red y posibilidades de interlocución vía correo. Faltaría establecer, quizás un block, para fortalecer esta dinámica. Finalmente quiero expresar que esta actividad la lleve a cabo en el cuarto periodo académico con estudiantes de grado 11 del Colegio | 4,8 |

| | | |
|--|---|-----|
| | República de Estados Unidos de América. | |
| Usar artefactos digitales para la construcción de memoria hipertextual individual y colectiva. | Sin lugar a dudas la oportunidad que se tuvo de construir un microwiki personal, abrió las puertas que me permitieron construir memoria hipertextual en la red. Este elemento fué importante, ya que la mirada frente a la información encontrada en la red, se limitaba a un proceso meramente receptivo y nunca con la posibilidad de generar hipertexto. Comprendí además los procesos, a través de los cuales fué creada la wikipedia, vista como una construcción colectiva. | 4,6 |
| Gestionar información y estrategias para la construcción de conocimiento significativo | Como lo indico en la presentación de mi wiki “En esta página, se encontrarán una serie herramientas didácticas (Objetos de Aprendizaje), que permiten aumentar los niveles de motivación de los estudiantes hacia conceptos de las ciencias físicas y del mismo modo, con este antecedente, generar aprendizajes significativos (Conceptualización). En este orden de ideas, se le da alta relevancia al manejo de softwares, los cuales permiten realizar simulaciones de fenómenos físicos. Así mismo, se explicitan algunos sitios de interés en la red, caracterizados por precisar conceptualmente y realizar algunos Demos. Se presenta un taller, cuyo objetivo es generar planteamientos que impliquen la relación de todas las ayudas didácticas presentadas. Finalmente, hay un enlace donde presento mi tema de trabajo de investigación, el cual, como verán, está relacionado con la dinámica de la didáctica presentada en la página” | 4,5 |
| Analizar de manera crítica la calidad de la información encontrada en Internet, en particular en lo referente a las tendencias sobre derecho de autor, publicación en Internet y privacidad y portabilidad de los datos. | En este punto mis avances fueron realmente significativos, ya que yo hacia uso de elementos (fotos, dibujos y diagramas) encontrados en la red sin tener en cuenta las restricciones o condiciones de uso de las mismas. En la wiki, que realice, todos los diagramas a excepción de dos, yo los realice. Con relación a los dos encontrados en la red, se indicó la fuente de donde habían sido tomados. En el proceso de construcción de la wiki personal, me encontré con la dificultad de que hacer para subir gráficos personales a la red. Inicialmente envíe los diagramas a mi cuenta de correo, con el propósito de “crear una dirección”, que me permitiera tener acceso a las mismas en la red; pero estas son de la forma https y no http. Para solucionar este impasse se abrió una cuenta en Archive, donde los autores podemos publicar nuestros productos e instalarlos en la red en la forma http. | 4,6 |

Indicadores de tales dominios son:

1. Se construyó un microwiki con información enlazada que estuviera dentro y fuera de él

(por ejemplo en Internet Archive).

2. Se empleó el microwiki no sólo para dar cuenta de los contenidos y ejercicios de la clase, sino también fuera de ella.
3. Se respetó y explicitó el material con derechos de autor, que se referenció e incluyó en el wiki y el proyecto de Scratch.

Valoración Final: 4,6

Medios Para La Web

Cada uno de las competencias tienen el mismo peso. La valoración final aparece una vez terminada la reflexión.

| Competencia | Autoevaluación | Valoración |
|---|---|------------|
| Crear artefactos digitales que integren audio, imagen, video, animación, entre otros y publicarlos en la Web. | El software educativo scratch, en una interfaz que permite realizar animaciones y simulaciones con las algunas restricciones eso si. Sin embargo, se caracteriza por ser relativamente sencillo de manejar. En este sentido, se publicó en la página de scratch y en mi microwiki, dos versiones de un proyecto sobre el concepto helada, la cual pretendía realizar netamente una simulación; pero que finalmente tiene elementos descriptivos (animación). | 4,6 |
| Desarrollar el pensamiento crítico analítico para seleccionar materiales acordes con una necesidad específica y conocer las implicaciones que, desde el derecho de autor y los modelos de licenciamiento alternativos, tiene el publicar material en la web y usar el | Como ya se indicó en la autoevaluación de gestión de la información, en este punto mis avances fueron realmente significativos, ya que yo hacia uso de elementos (fotos, dibujos y diagramas) encontrados en la red sin tener en cuenta las restricciones o condiciones de uso de las mismas. En proyecto scratch, que realice, los objetos utilizados encontrados en la red, se relacionan con la fuente de donde fueron tomados. De otro lado considero que verdaderamente se cuenta con un aprendizaje significativo cuando un estudiante simula para argumentar, eso si estableciendo una buena red de trabajo colaborativo. | 4,4 |

| | | |
|---|---|-----|
| material allí. | | |
| Expresar algorítmicamente las interacciones en los artefactos digitales para poder crearlos | En el proyecto realizado, cada uno de los objetos que intervienen en la animación, cuentas con su propio programa scrip, el cual se muestra explicitamente en la opción programa. El proyecto heladas, se concibió como una creación colectiva, la cual pretendía, que cada uno de sus integrantes, con sus propios micromotivos generara una pequeña parte de todo el proyecto. Tuvimos dificultad al ensamblar el producto final, por dificultades en el acceso y utilización de la información de los demás proyectos y también por no utilizar adecuadamente los medios virtuales de comunicación: Aula, Identi.ca entre otros. | 4,7 |

Indicadores de tales dominios son:

1. Se publicó un proyecto de Scratch en la página de la comunidad de Scratch.
2. El proyecto expresa a través de scripts el comportamiento de los objetos de forma tal que se logra expresar una idea.
3. En caso de que hayan habido dificultades estas fueron reportadas y expresadas en los canales de comunicación: Aula Virtual, identi.ca, haciendo referencia a las indagaciones previas y autónomas o a las exploraciones que intentaban encontrar respuestas.

La valoración final: 4,53

Consideración Final:

Finalmente agradezco la colaboración, la paciencia y mediación del profesor Ofray Luna en las dinámicas de clase generadas.

Realmente el papel de un estudiante en un curso de Maestría debe ser activo y protagónico, más que receptivo exclusivamente a las indicaciones del docente.